NSM/LÖWEN Aktion – Rettet die Schildkröten!

TURPIN

Ein Spiel, das jeden anspricht, der ein Herz für Tiere hat

Ein Spiel, das jeden freudig stimmt, weil er den Schildkröten helfen kann

Ein Spiel um eine Schildkrötenfamilie, die aus den Gefahren der Umwelt gerettet werden soll

Ein Spiel, das eine Generation fortsetzt, die mit Frogger begann

Unternehmensgruppe
NSM/LÖWEN

IHR FREIZEIT PARTNER

TURPIN – das Videospiel für Tierfreunde

Bei TURPIN geht es um das Geheimnis von acht Höhlen, die in einem Labyrinth auf dem Spielfeld verteilt sind. In sechs dieser Höhlen hält sich je eine Baby-Schildkröte verborgen, in den beiden anderen sitzt je eine bissige Altschildkröte.

Aufgabe des Spielers ist es, der Mutterschildkröte zu helfen, ihre sechs Kinder zu finden und diese, obwohl sie unterwegs im Irrgarten von anderen beißwütigen Schildkröten verfolgt wird, »huckepack« zu nehmen und sicher ins Schildkrötenhaus zu tragen. Das ist auch deshalb so spannend, weil der Spieler zuvor nie weiß, in welcher der Höhlen sich Baby-Schildkröten versteckt halten und in welchen bissige Altschildkröten sitzen.

Deshalb muß der Spieler die Mutterschildkröte taktisch geschickt, aber doch vorsichtig an die ausgewählte Höhle heranfahren, denn die Schildkröte muß, wenn die Höhle von einer Altschildkröte besetzt ist, schnell reagieren und sich sofort zurückziehen, um nicht erwischt und gebissen zu werden.

Findet die Schildkrötenmama in einem der Verstecke aber eines ihrer sechs Kinder, nimmt sie dieses »huckepack« und versucht, mit ihrer Babyfracht möglichst schnell das Schildkrötenhaus zu erreichen.

Dabei wird sie von weiteren rotbraunen Altschildkröten gestört, die sich, computergesteuert, willkürlich im Spielfeld bewegen. Nach einer gewissen Zeit verfärben sich einige dieser Altschildkröten blau, werden in diesem Zustand besonders aggressiv und verfolgen die Spielerschildkröte auf direktem Weg.

Zur Abwehr kann die Schildkrötenmutter ihren Verfolgern Steine in den Weg legen und diese damit für eine Weile aufhalten. Bei Spielbeginn stehen der Mutterschildkröte drei Steine zur Verfügung, um damit ihr auf den Fersen folgende Altschildkröten abschütteln zu können. Jeweils drei weitere Steine können hinzugewonnen und mitgetragen werden, wenn die Schildkrötenmutter die rote Steinpyramide in der Mitte des Spielfeldes passiert.

Gelingt es, alle sechs Jungschildkröten ins rettende Haus zu bringen, kann eine weitere Runde weitergespielt werden.

Als Bonus bei 5000 Punkten gibt es eine weitere Spielerschildkröte.

Jungschildkröte »huckepack« genommen	100 Punkte
Jungschildkröte ins Haus gebracht	150 Punkte
Bissiger Altschildkröte entkommen	80 Punkte
Bissige Altschildkröte aufgehalten	50 Punkte

Das Spiel ist zu Ende, wenn keine Spielerschildkröte von den maximal sieben mehr zur Verfügung steht.

Spannung

220 Volt/50 Hz

Leistungsaufnahme

100 Watt

Münzanlage

Doppelmünzanlage mit NSM-Münzprüfer 1,– und 5,– DM

PC-Board

Spiel- und Steuerfunktion auf einer Huckepack-Leiterplatte mit neuester Micro-Processor-Technik

Steuerpult

Ein 4-Weg-Steuerhebel ermöglicht exakte Steuerung der Spielerschildkröte

Monitor SEL

20'' Farbmonitor
»High-Score-Anzeige«

Einstellmöglichkeiten

Spieleanzahl pro Münze
Anzahl der Spielerschildkröten, max. 7

Gerätetype

Stand / Tisch

Gehäuse-Design

NSM-Kompaktgehäuse mit separatem Kassenraum, von außen zugänglich.

Höhe		142 cm
Breite		55 cm
Tiefe		71 cm
Gewicht	brutto	150 kg
	netto	95 kg

Unternehmensgruppe
NSM/LÖWEN

IHR FREIZEIT PARTNER